

Dragons Blood

Dragons of black
and dark red wings
It is a breath of
death, they are evil things
At sunset they arise
and soot like flight
Flying throughout the
darkness of night
Seeing, there searching
wings over through the skies
Searching for a kill
with their blood red eyes



Manuel/Handbuch

Interplay

PRECAUTIONS D'EMPLOI A lire avant d'utiliser votre console Dreamcast™

ATTENTION

Toute personne utilisant une console Dreamcast™ se doit de lire les manuels d'utilisation de la console de jeu et du logiciel avant emploi. La présence d'une personne adulte responsable est fortement recommandée pour assister les mineurs qui auraient à utiliser la console Dreamcast™.

A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDEO PAR VOUS-MEME OU PAR VOTRE ENFANT.

I. – Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II. – AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

PRECAUTIONS D'EMPLOI

Pour prévenir tout risque de blessure corporelle, d'endommagement ou de dysfonctionnement du matériel :

- Assurez-vous que le disque ne tourne plus avant de l'enlever.
- Les disques GD-ROM de la console Dreamcast™ sont conçus pour fonctionner exclusivement avec la console Dreamcast™
N'utilisez pas un autre lecteur que la console Dreamcast™, et notamment pas un lecteur de CD-ROM.
- Assurez-vous qu'aucune empreinte digitale ni poussière ne sont présentes sur les faces du disque.
- Ne pliez pas le disque. Ne touchez pas ses surfaces, ne les rayez pas et n'apposez aucun signe dessus.
- Ne modifiez pas la largeur du trou central du disque et n'utilisez pas de disque fêlé, modifié de quelque sorte que ce soit ou réparé avec du ruban adhésif.
- N'écrivez pas et n'appliquez rien sur les surfaces du disque.
- Conservez le disque dans son boîtier original et ne l'exposez pas à de fortes températures ou à l'humidité.
- N'exposez pas le disque aux rayons du soleil ni à aucune source de chaleur.
- Utilisez un produit de nettoyage optique ainsi qu'un chiffon sec pour nettoyer la surface du disque, en glissant doucement depuis le centre vers les bords. N'utilisez jamais de produits chimiques tels que du benzène ou du dissolvant pour nettoyer un disque.

PRECAUTIONS D'EMPLOI RELATIVES A LA TELEVISION

Les images fixes peuvent endommager le tube de la télévision ou altérer les composants phosphorés du tube cathodique. Évitez l'utilisation répétée ou intensive de jeux vidéo sur les téléviseurs grand écran.

UTILISATION DES JEUX DREAMCAST™

Ce GD-ROM ne peut être utilisé qu'avec la console Dreamcast™. N'essayez pas de lire ce disque dans tout autre type de lecteur, notamment de CD-ROM ; vous risquez d'endommager les haut-parleurs. Ce jeu est conçu pour une utilisation ludique et familiale sur Dreamcast™ uniquement. Toute copie non autorisée, reproduction, location ou représentation publique de ce jeu constitue une violation des lois en vigueur. Les personnages et événements présents dans ce jeu sont purement fictifs. Toute similitude avec des personnes vivantes ou ayant existé serait purement accidentelle.

Table des matières

INTRODUCTION	04
COMMANDES	06
Commandes du menu	07
Commandes du jeu	08
Commandes mode utilisateur	11
MENU PRINCIPAL	12
Commencer une nouvelle partie	12
Charger une partie	12
Enregistrer une partie	13
Options	14
DISPUTER UNE PARTIE	15
PERSONNAGES	17
Cynric	17

Acowyn	17
Progression	18
NIVEAUX DE JEU	22
CARTE PERSO	23
ENNEMIS ET ALLIÉS	24
CRÉDITS	27
SERVIZIO DI ASSISTENZA	30
GARANZIA	31
SITO WEB DI INTERPLAY	32
DEUTSCHE	33

1 joueur / jeu de rôle/action / CARTE MEMOIRE COMPATIBLE 20 BLOCS / 1 Disque
Merci d'avoir choisi Dragon's Blood. Remarque : ce logiciel est
conçu pour être utilisé sur une console Dreamcast™ uniquement.
Lisez le manuel d'instructions avant de lancer Dragon's Blood.

Note : Vous pouvez jouer à Dragon's Blood en anglais, en français ou en allemand.
Il vous suffit de modifier la configuration de votre Dreamcast™ pour changer la
langue du jeu. Pour cela, allumez votre console sans insérer de disque, ouvrez le
menu Réglages et effectuez vos changements. Le jeu sera automatiquement lancé en
anglais si vous choisissez une langue différente des trois citées précédemment.

Dragon's Blood



Introduction

Stendabl et l'Oracle étaient visiblement en grande conversation car ils mirent un certain temps avant de remarquer ma présence. Les mots qu'ils murmuraient étaient plus sombres que leurs fronts ridés et les mots prononcés à la hâte semblaient de la plus grande importance. Soudain l'Oracle remarqua ma présence et s'éclaircit la voix en jetant un coup d'œil dans ma direction, avant de s'éloigner pour disparaître dans un corridor, tandis que Stendabl s'approchait pour me parler.

« Ne fais pas attention », dit-il avec la détermination qui le caractérisait. « Il faut que je te montre quelque chose. Je dois te préparer ». Le vieil homme m'entraîna brusquement à sa suite, tandis qu'il parcourait résolument les couloirs des fondations du château. Je pensais que Stendabl ne manquerait pas de m'exposer cet objectif impérieux en temps voulu. Appelé, en dépit de mon jeune âge, chaque fois qu'il fallait accomplir une mission spéciale pour le bien de la nation, je m'étais déjà montré capable de mener à bien les tâches qu'on m'avait assignées.

J'étais le cinquième enfant d'un roi qui avait lui-même quatre aînés. Par ma naissance même, une tradition immémoriale me valut le titre de « Fléau du Dragon » en l'honneur de Klindon, combattant légendaire qui à lui seul tua un formidable dragon. Une fois dans son antre, Stendabl rassembla les articles essentiels et les réactifs nécessaires à l'accomplissement des voyages magiques, grâce auxquels il m'avait déjà transporté plusieurs fois par le royaume. J'attendais patiemment qu'il termine ses préparatifs. Comme d'habitude, l'explication viendrait en son temps, car il était manifeste que je m'apprêtais à entreprendre un voyage de plus au service du royaume.

La Dreamcast™

**COUVERCLE DU
COMPARTIMENT
CD**

BOUTON POWER

Allume ou éteint
la console.



BOUTON OPEN

Ouvre le couvercle
du compartiment CD
de la console.

PORTS DE COMMANDE

Ils permettent de connecter les manettes Dreamcast™ ou tout autre périphérique. De gauche à droite : port de commande A, port de commande B, port de commande C et port de commande D. Utilisez les Ports de commande A et B pour connecter les manettes respectives des joueurs 1 et 2.

Note : Faites l'acquisition d'une manette supplémentaire (vendue séparément) si vous désirez jouer à deux.

DRAGONS BLOOD se joue à un ou deux joueurs. Avant d'allumer votre console Dreamcast™, veuillez à connecter la ou les manettes ou tout autre périphérique aux ports de commande de votre Dreamcast™.

Dragons Blood



Commandes

IMPORTANT : Ne manipule jamais le joystick analogique ou les commandes droite/gauche quand tu allumes la console Dreamcast™. Il en résulterait de mauvais réglages de position et un dysfonctionnement de la console.

Dragon's Blood est un jeu à 1 joueur. Avant de mettre sous tension la console Dreamcast™, connecte la manette dans le port manette « A » à l'avant de la console.

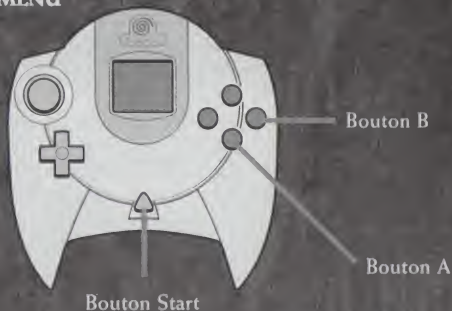
INFORMATION : pour revenir à l'écran de titre au cours du jeu, maintiens enfoncés simultanément les boutons A, B, X, Y et Start. La console Dreamcast™ réinitialisera le logiciel et affichera l'écran de titres. Si tu effectues une réinitialisation à partir de l'écran de titres ou de la démo, tu quitteras le logiciel et le menu principal de Dreamcast™ s'affichera, comme le précisent les « normes de création du logiciel ».

Ne touchez jamais au stick analogique ou aux boutons analogiques C ou D lorsque vous allumez votre console Dreamcast™. Cela peut perturber la procédure d'initialisation de la manette et provoquer des dysfonctionnements. Si le stick analogique ou les boutons analogiques C ou D sont touchés accidentellement lorsque vous allumez, éteignez immédiatement la console Dreamcast™ pour l'allumer à nouveau en veillant à ne plus les toucher.

6

Dragon's Blood

COMMANDES DU MENU



Joystick analogique ou pavé numérique – Sélectionne le menu voulu.

Bouton A Retient l'option sélectionnée.

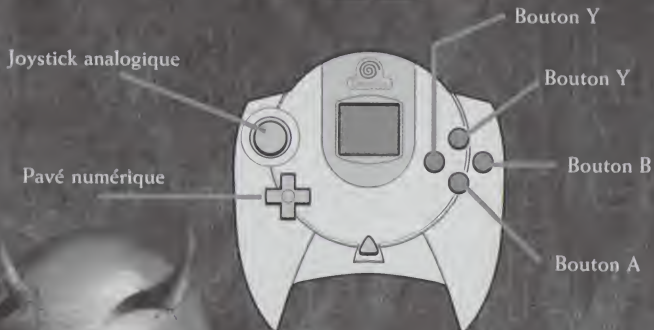
Bouton B Annule l'option sélectionnée ou revient à un menu.

Bouton Start Retient l'option sélectionnée.



Dragon's Blood

COMMANDES DU JEU



Dragon's Blood

Joystick analogique Il permet de déplacer ton personnage dans l'environnement.

Pavé numérique Les boutons Droit et Gauche permettent de faire défiler les sorts et les objets que tu possèdes, les boutons Haut et Bas de faire défiler tes armes.

Commandes Droite/Gauche (Séparément) – Ces commandes te permettent d'attaquer à droite et à gauche et de mieux contrôler ton personnage.

(Appuyées deux fois) – Ton personnage se déplace en roulant dans la direction voulue.

(Simultanément) – En maintenant les deux commandes enfoncées en même temps, tu actives le mode utilisateur.

Bouton A Contre.
Déclenche une action: ouvrir une porte, tirer un levier, etc.

B Button Fait sauter le personnage.
Si juste après le saut, tu appuies sur le joystick analogique, ton personnage roulera dans la direction correspondante.
(Appuyé deux fois) – Le personnage effectue un saut périlleux.



Bouton X Attaque.
Quand X est utilisé tout en appuyant sur le joystick :

<i>Haut</i>	Fente (Rapide, légère)
<i>Gauche</i>	Coup normal (Attaque normale)
<i>Droite</i>	Revers (Attaque normale)
<i>Bas</i>	Frappe sur la tête (Attaque puissante, plus lente)

Bouton Y Jette un sort ou utilise un objet.

Bouton Start Permet d'accéder au Menu Pause ou, si le logiciel est déjà en pause, de retourner au jeu

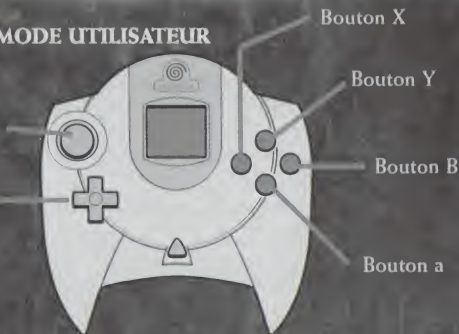
Remarque: si lors d'un combat, tu enchaînes 3 coups spécifiques pour attaquer l'ennemi, tu réalises un combo. Il est très important de connaître ces combinaisons pour sortir victorieux des combats de Dragon's Blood. Pour de plus amples informations, lis le chapitre sur les Combos à la page 20.



COMMANDES DU MODE UTILISATEUR

Joystick analogique

Pavé numérique



Le mode utilisateur est activé quand les deux commandes sont actionnées. La caméra change alors de point de vue et ton personnage rengaine son arme pour te le faire savoir. Les commandes diffèrent alors des commandes habituelles du jeu.

Joystick analogique Inspecte l'environnement alentour.

Pavé numérique Les commandes Droite et Gauche permettent de faire défiler les sorts et les objets que tu possèdes. Les commandes Haut et Bas permettent de faire défiler les armes que possèdent tes personnages.

Bouton A Affiche la carte perso.



Menu principal

- Nouvelle partie** Commence une nouvelle partie. Sélectionne un personnage et commence ta mission.
- Chargement de la partie** Choisis une partie que tu as enregistrée et reprends ta mission.
- Options** Modifie les paramètres du jeu.



COMMENCER UNE NOUVELLE PARTIE

1. Sélectionne **NOUVELLE PARTIE** dans le menu principal en appuyant sur le bouton A ou le bouton START.
2. Sélectionne ton personnage, Cynric ou Aeowyn, puis appuie sur le bouton A ou le bouton START.

CHARGER UNE PARTIE

1. Sélectionne **CHARGEMENT DE LA PARTIE** dans le menu principal en appuyant sur le bouton A ou le bouton START.
2. Choisis une partie enregistrée puis appuie sur le bouton A ou le bouton START.

ENREGISTRER UNE PARTIE

Il existe deux modes d'enregistrement de Dragon's Blood : l'enregistrement VM, qui peut être effectué à la fin d'un niveau, et l'enregistrement « Position », qui n'est pas effectué sur la carte VM mais peut être fait à n'importe quel moment de la partie.

1. *Enregistrement VM* : à la fin d'un niveau et après l'écran de progression des personnages, tu accèdes à l'écran d'enregistrement. Utilise le pavé numérique ou analogique pour sélectionner une carte VM puis appuie sur le bouton A pour valider ton choix. Toujours à l'aide du pavé numérique ou analogique, sélectionne ensuite un emplacement vide, puis appuie sur le bouton A. L'enregistrement du jeu s'effectuera alors sur la carte VM.
2. *Enregistrement Position* : à tout moment, à l'intérieur d'un niveau, tu peux effectuer un enregistrement Position. Celui-ci n'utilise pas de carte VM mais conserve ta position exacte et des informations sur ton personnage dans la mémoire disponible de Dreamcast™ qui est effacée quand tu quittes le niveau. Pour effectuer un enregistrement Position, appuie sur le bouton START pour interrompre la partie et afficher les menus du jeu. Utilise le pavé numérique ou analogique pour sélectionner ENREGISTREMENT POSITION dans ce menu, puis appuie sur le bouton A pour valider ton choix. Dans le menu suivant, appuie de nouveau sur A pour confirmer l'enregistrement. Remarque : quand tu termines ou décides de quitter un

Dragon's Blood



niveau ou si tu éteins ton ordinateur, cet enregistrement sera effacé parce qu'il n'est pas stocké sur la carte VM. Tu ne pourras alors restaurer que les parties enregistrées sur la carte VM.

IMPORTANT : lors de l'enregistrement ou du chargement d'une partie, n'éteins jamais la console Dreamcast™ ni ne connecte/déconnecte les cartes mémoire, unités d'expansion, manettes ou autres périphériques.

OPTIONS

Joystick

Choisis la configuration 1, 2 ou 3

Son

Choisis le mode MONO ou STEREO

Difficulté

Choisis Facile, Moyen ou Difficile

Cinématiques

Tu peux activer ou désactiver l'affichage du texte

Kit vibration

Tu peux activer ou désactiver cette option

Réglages initiaux

Cette option permet de rétablir les paramètres par défaut

14

ACTIVISION
DRAGONS BLOOD

Disputer une partie

Résumé

Avant chaque niveau de Dragon's Blood, le contexte t'est expliqué brièvement. Ce résumé comprend aussi des conseils et astuces pour t'aider à terminer le niveau. Ecoute avec attention.

Les niveaux

Après le résumé, tu seras transporté dans une zone du niveau. Tu auras alors tout loisir d'explorer les autres zones de ce niveau. Au cours de ton voyage tu rencontreras beaucoup d'ennemis mais aussi des alliés qui te communiqueront les informations nécessaires pour mener à bien ta mission.

Menus état à l'écran

Au bas de l'écran sont affichées des informations importantes destinées à t'aider, ainsi que les objets que tu transportes et ta condition physique. Tu connaîtras aussi le nombre de volutes de bénédiction dont tu disposes en cliquant sur l'icône située sous la boussole

Tu pourras interrompre la partie à tout moment en appuyant sur le bouton Start. Tu peux alors consulter ta carte du niveau (cf. infra), placer un repère de progression, accéder aux options ou quitter la partie pour revenir au menu principal.



Si tu rencontres un ennemi et que tu es capable de le vaincre, il te sera parfois attribué un revitalisant, qui augmentera tes points santé. Si tu as beaucoup de chance, tu obtiendras une voluïte de bénédiction en récompense. Ces voluïtes sont très rares, alors profite-en...

Voluïtes de Bénédiction

Are your key to character advancement. For completing each level you are rewarded with 5 wisps, and 3 others can be found within each level. An experienced hero knows that these are the key to success. For every 5 blessing wisps that you find, you can upgrade your character in 1 way on the character advancement screen after finishing the level. Make sure you fully explore each and every level so that you can find all of the blessing wisps available. Don't forget to try everything, some of the wisps are very tough to find, and some even require certain actions to be done for them to appear.

Objets

Certains ennemis portent des objets indispensables pour terminer le niveau. Tu dois les vaincre pour t'emparer de ces objets. Mais attention, ils ne se laisseront pas volontiers dépouiller de leurs trésors, aussi prépare-toi à un dur combat !

A la fin de chaque niveau, tu peux augmenter les capacités de ton personnage dans l'une des sept catégories fondées sur le nombre de voluïtes acquises. Ces catégories sont : Rang, Attaque, Défense, Air magique, Terre magique, Feu magique et Eau magique.

Personnages

En tant que joueur, tu
peux choisir l'un des personnages suivants :

CYNRIC

Si tu choisis d'être Cynric, le cinquième enfant du roi Falden est un garçon, formé à la sorcellerie et au maniement de l'épée. Cynric, bien qu'il soit capable de jeter des sorts, préfère l'étude des armes. Déjà enfant, il n'hésitait pas à défier des garçons plus âgés que lui dans des combats à la gaulle où il se défendait bien. Avec un peu d'expérience, Cynric a les atouts pour devenir le premier guerrier du royaume.

AEOWYN

Si tu choisis d'être Aeowyn, le cinquième enfant du roi est une fille. Aeowyn a reçu la même éducation que tout enfant noble dans ce dangereux royaume, notamment le combat au corps à corps. Cependant, ayant très tôt fait preuve d'aptitudes supérieures pour la magie, elle a été autorisée à consacrer plus de temps aux études ésotériques. Elle voudrait plus d'expérience pratique pour appliquer ses connaissances en magie car elle se sait appelée à devenir un jour une puissante sorcière.

Dragons Blood

ECRAN DE PROGRESSION DES PERSONNAGES

Cet écran te permet de construire les attributs de tes personnages, obtenus à l'aide des volutes trouvées au cours de la partie.

Pour 5 volutes de bénédiction réunies dans le niveau précédent, tu peux choisir une progression. Le nombre de volutes que tu possèdes est affiché en bas à gauche de l'écran.

Sélectionne à l'aide du pavé analogique ou numérique une zone de progression pour ton personnage. Appuie sur le bouton A pour obtenir une description de la prochaine étape de progression dans la catégorie sélectionnée, puis appuie de nouveau sur A pour valider ton choix ou sur B pour choisir une autre catégorie. Une fois la progression effectuée, tu accèderas à l'écran d'enregistrement VM.



DRAGON'S BLOOD

ADVANCEMENTS

The chart below shows all of the advancements for both heroes:

Cynric	1	2	3	4	5
Rang	Combattant	Guerrier	Chevalier	Champion	Conquérant
Attaque	Épée enchantée	Laine transformable	Balayage	Arme enflammée	Berserker
Défense	Cuirasse	Casque des nains	Bouclier	Armure intégrale	-
Air magique	Aucun	Bouclier	Armure	Foudre	Déluge d'éclairs
Terre magique	Aucun	Guérison	Mitraille	Guérison accélérée	Tempête d'acier
Feu magique	Aucun	Décharge d'énergie	Boule de feu	Colonne de feu	Cendres
Eau magique	Aucun	Boule de glace	Gel	Eclats de glace	Blizzard

Aeowyn	1	2	3	4	5
Rang	Adeptes	Conjuratrice	Mage	Enchanteresse	Thaumaturge
Attaque	Épée longue	Bâton	Arme enflammée	Balayage	-
Défense	Robe	Collier	Bracelets	Volutes guérisseuse	-
Air magique	Bouclier	Armure	Foudre	Déluge d'éclairs	Tornade
Terre magique	Guérison	Mitraille	Guérison accélérée	Tempête d'acier	Tremblement de terre
Feu magique	Décharge d'énergie	Boule de feu	Colonne de feu	Cendres	Enfer de feu
Eau magique	Boule de glace	Gel	Eclats de glace	Blizzard	Onde de choc

Ton personnage peut accéder à toutes les zones de progression dès le niveau 1. Les deux personnages commencent leur mission avec les articles en gris (combattant, aucun sort pour Cynric ; adepte, épée longue et robe pour Aeowyn). Cynric part en outre avec une épée large et une armure de base (absentes du tableau).

En fonction de son rang, chaque personnage peut choisir d'utiliser des objets plus efficaces. Les personnages ont accès aux progressions correspondant à leur rang ou inférieures. Gagner un rang ne donne pas automatiquement accès à toutes les progressions de ce niveau, tu ne pourras les sélectionner que lorsque l'occasion s'en présentera. Tu peux faire progresser le rang de ton héros APRES la 1ère, 6ème, 12ème et 17ème progression.

Exemple : Cynric commence la partie comme combattant et sans aucun sort. Quand il obtient sa première progression, il peut choisir soit l'épée enchantée soit la cuirasse. Lors de sa deuxième progression, il pourra choisir la cuirasse ou l'épée enchantée (l'objet qu'il n'a pas sélectionné lors de la première progression) ou décider de devenir guerrier. Une fois guerrier, Cynric aura accès à toutes les progressions du 2ème niveau, mais il ne pourra choisir le casque des nains et la lame transformable que s'il a déjà obtenu la progression de niveau 1 dans cette catégorie.

COMBOS

La maîtrise des combos est la clé de la réussite quand tu combats dans Draconus. Tu peux déjà faire pas mal de choses en appuyant simplement sur les boutons mais les combos sont essentiels pour une attaque en finesse.

Ces combos sont une suite de 3 mouvements spécifiques. Par exemple, si tu attaques à gauche, à droite puis de nouveau à gauche, ton personnage accomplit un quatrième mouvement.

20

Liste des Combos qui peuvent être réalisés avec l'épée et la faux :

Droit Frappe Frappe	Gauche Frappe Frappe	Fente Droit Frappe
Fente Gauche Frappe	Fente Gauche Gauche	Fente Gauche Droit
Fente Gauche Fente	Gauche Droit Gauche	Gauche Gauche Gauche
Droit Gauche Droit	Droit Droit Droit	Frappe Frappe Frappe
Fente Fente Fente		

Liste des Combos qui peuvent être réalisés avec la massue :

Fente Frappe Droit	Gauche Droit Frappe	Droit Gauche Frappe
Fente Droit Frappe	Frappe Gauche Gauche	Fente Gauche Gauche

List des Combos qui peuvent être réalisés avec la hache :

Gauche Droit Frappe	Droit Gauche Frappe	Fente Droit Frappe
Fente Gauche Frappe	Droit Frappe Frappe	Frappe Gauche Droit



Niveaux de jeu

L'action peut se dérouler dans trois régions différentes, chacune d'elles possédant cinq niveaux de jeu :

LA FORÊT DE NOIRECOMBE

Avant que le Contrecoup ne renverse l'Ancien Empire, la forêt de Noirecombe représentait un dixième de sa taille actuelle. Demeure ancestrale des elfes, ces derniers considèrent aujourd'hui encore la partie la plus ancienne de la forêt comme leur demeure, bien qu'ils hésitent pourtant à s'aventurer dans les nouvelles régions de Noirecombe. Nombre de lutins, Krujens et autres humanoïdes ont investi les ruines de la forêt et il est très dangereux de s'écarter des petites zones où patrouillent les elfes. Cependant, étant donné le développement de la forêt au cours des années, de nombreuses ruines de l'Ancien Empire sont certainement dignes d'intérêt pour un aventurier courageux.

LE MARAIS CIMMÉRIEN

Voilà tout ce qui reste du centre rayonnant d'une civilisation autrefois puissante. Lors du Contrecoup, la terre ferme céda la place à cet immense marécage bouillonnant dans lequel des cités entières furent englouties. Ces terres marécageuses s'étendent à

l'endroit même où prospéraient autrefois des cités animées, des centres d'échanges culturels et commerciaux. Ce marais lugubre est habité par des créatures malfaisantes, telles les trolls, les basilics et les insectoïdes qui vivent dans des repaires creusés sous le marais. Autrefois cœur de l'Ancien Empire, cette terre regorge sans doute de trésors qui attendent un aventurier assez courageux pour venir les chercher.

LES MONTS DE SISYPHE

Au nord des territoires civilisés se dresse une immense chaîne de montagnes, connue sous le nom des Monts de Sisyphe telle une barrière protectrice nous séparant des hordes de barbares qui habitent les steppes et la toundra. De nombreux clans de nains et des tribus d'hommes-lézards évolués y habitent. Ces montagnes, parcourues de galeries minières et de passages souterrains, sont en outre le repaire de plusieurs humanoïdes vivant sous les pics neigeux. Cependant ce massif, du fait de sa taille impressionnante, reste en grande partie inexploré. Attends-toi à tout quand tu parcourras cette région.

Carte perso

Comme stipulé plus haut, clique au cours du jeu sur le bouton START et sélectionne l'option Carte perso dans le menu principal pour accéder à cette option. Tu peux aussi consulter cette carte à partir du mode utilisateur et en maintenant le bouton A enfoncé.



Ennemis et alliés

Tu rencontreras nombre d'ennemis dans les différentes zones du jeu. Chacun d'eux ayant des tactiques de combat et des capacités qui lui sont propres, il te faudra peut-être un certain temps pour découvrir comment les tenir en échec. Lis les paragraphes suivants pour connaître les catégories d'ennemis que tu auras à affronter.

ELFES



Les elfes ressemblent beaucoup aux humains, bien qu'ils soient souvent plus minces et de complexion plus claire. Beaucoup d'humains sont sensibles à leur beauté même si leur apparence vaguement extraterrestre en gêne quelques-uns. Les manies des elfes sont un peu « bizarres » à nos yeux, aussi est-il impossible de les confondre avec les humains. Elfes et hommes vivent en bons termes, bien que la plupart préfèrent rester à l'écart. Les deux cultures sont trop différentes pour se mélanger avec succès, mais le commerce et les relations diplomatiques sont très amicales.

KRUJENS



Les Krujens sont un peu plus petits que nous, du fait notamment de leur dos voûté. Ils ont un corps humanoïde et une tête rappelant celle d'un chien à long museau. Les Krujens vivent en tribus très organisées, avec une hiérarchie de commandement stricte. Chaque tribu est en fait une unité de combat dont tous les membres sont des soldats actifs.

Les Krujens vivent de raffles et d'impôts qu'ils extorquent à leurs voisins plus productifs. Ce sont des charognards et des pillards par nature et chaque tribu Krujen dispose d'un ensemble éclectique d'armes et d'armures. Le chef se réserve généralement le meilleur équipement de combat, tandis que les fantassins doivent se contenter d'équipements d'occasion ou de fortune.

LUTINS



Légèrement plus petits que les hommes, les lutins sont des créatures sales et méchantes. Ils ont une tête de primate ; deux défenses recourbées sortent de leur bouche cruelle. Les lutins errent généralement en petites bandes de braqueurs et de charognards. Chaque bande possède en général

son « shaman » ou homme-médecine, dont on dit qu'il est capable de jeter des sorts.

Leur armement est assez sommaire, mais les chefs portent souvent les armes d'ennemis morts au combat. Haches, gourdins et lances sont des armes courantes. Les armures sont extrêmement rares et se limitent aux pièces pillées sur le champ de bataille.



SQUELETTES



Les squelettes sont les restes animés des morts. Le Contrecoup qui a renversé l'Ancien Empire a laissé derrière lui plusieurs de ces morts-vivants, maintenus en vie par magie durant toutes ces années. Beaucoup de squelettes sont de véritables monstres attaquant tout être vivant qui s'approche d'eux. D'autres sont maintenus en vie par la seule méchanceté qui les habite et continuent leurs plans diaboliques même après la mort. Certains squelettes semblent ne pas se rendre compte qu'ils ont quitté le monde des vivants et mènent la même existence qu'auparavant. Ils sont généralement persuadés d'avoir un objectif à accomplir avant de quitter le monde des vivants.

TROLLS



Si les trolls sont à peine plus petits que les hommes, ils sont relativement plus massifs que nous, du fait de leur forte constitution. Leur culture, très primitive, est fondée sur la chasse servant à leur survie et le combat, qu'ils pratiquent pour se détendre. Les trolls adorent se battre, c'est pour eux l'occasion de prouver leur force. Ce sont des combattants à part entière, qui préfèrent frapper plutôt que de s'engager dans une lutte tactique. Leur armure, leur habileté dans le maniement du bouclier, leur résistance naturelle en font de très bons défenseurs. Lors de l'attaque, certains sont capables de se projeter sur l'ennemi en roulant, utilisant alors comme arme leur masse et leur armure hérissée de pointes.

Remerciements

TREYARCH LLC

Producteur

Christopher A. Busse

Programmeur en chef

Dr. Peter Akemann

Programmeurs

Jason Bare

Wade Brainerd

James Fristrom

Patrick E. Hughes

Charles Tolman

Directeur artistique

Chris Soares

Dessinateurs

Arnold Agraviador

James Chao

Chris Erdman

Développeurs de

l'environnement du jeu

Alexandre Bortoluzzi

Christian Basic

Joerg T. Fiederer

Tomo Moriwaki

Concepteur du jeu

Mark Nau

Script/Concepteurs

Akihiro Akaike

Joel L. Burgess

Randy Planck

Rey M. Samonte

Directeur du son

Sergio A. Bustamante II

Testeur/AQ

Michael Steinmann

Assistant programmeur

Shawn L. Baird

Assistant dessinateur

Pascal Sahuc

Assistant script

Tomo Moriwaki

Conception/

Production Web

Tiffany A. Tolman



Dragons Blood

INTERPLAY ETATS-UNIS

Vice-président du
développement
Trish Wright

Directeur de division
Jim Molitor

Producteur
Alan Barasch

Producteur associé
Jeremy Ray

Producteur en chef
Chris Corona

Directeur de l'assurance qualité
Jeremy Barnes

Directeurs assurance qualité
David Simon
Greg Baumeister

Assistant administrateur
assurance qualité
Monica Vallejo

Coordinateur assurance qualité
John Kirkland

Testeurs principaux
Kris Ciampa
Jeff Hugues

Testeurs
Sean Johnson
Thomas Edmonds
Lisa Hawker
John Palmero

INTERPLAY ROYAUME-UNI/VIRGIN INTERACTIVE

Responsable du développement
Matt Findley

Producteur principal
Diarmid Clarke

Producteur associé
pour l'Europe
Scott Burfitt

Chef de produit
Harvey Lee

Coordinateur du marketing
international
Nathalie Foster

Responsable des Relations
publiques
Allison Grant

Directeur Relations publiques
Jon Hume

Assistant Relations publiques
Dominick Holmes

Responsable localisation pour
l'Europe
Harald Simon

Directeur Assurance qualité
Phil McDonnell

Equipe Assurance qualité
Phil Matthews
Roy Gay
Steve Fraser
Tim Wileman
Drew Waldegrave

Remerciements particuliers à
Louise Wilson
Chrissy Zambesi
Colin Christopher
David Walker
Sam Collins

Sean Sweetman
Haydon Farrar
Louie Ligas
Mark Maslowicz
Adam Rabin
Mark Horneff

Packaging Design & Art Direction:
A Creative Experience, London

Cover Illustration
Claire Duplessey Illustration, Paris



Dragons Blood

V.I Toujours à votre disposition

Un problème technique,
besoin d'un coup de main?
Tout savoir sur V.I.,
Par téléphone
du lundi au samedi
de 8h à 22h

au 0 803 09 41 64
(1,09 F TTC/minute)

Quel de plus énervant que de rester bloqué
sans savoir comment s'en sortir!

24h/24 V.I vous donne les bonnes
réponses. Sur notre hot line, vous
trouverez les solutions et astuces pour finir
vos jeux et aussi des infos produits, des
jeux concours, etc.

Tél 08 36 68 94 96
(2,23F TTC/minute)

Vous ne trouvez pas un passage,
quelque chose vous échappe ?

Sur le 3615 Virgin Games
(2,23F TTC/minute), vous
pourrez poser toutes vos
questions. Une

réponse
personnalisée vous
sera renvoyée, que
demander de plus!
Encore plus de
solutions, de trucs,
d'astuces, d'infos
produits, de jeux

Sur le WEB en ligne, vous
pourrez accéder à toutes les
infos et actualiser V.I.

www.virgininteractive.fr

Vous n'avez pas encore trouvé votre bonheur, des
questions restent encore sans réponse.
Alors écrivez-nous à l'adresse suivante :

Virgin Interactive
BP 319000
13783 Aix-en-Provence CEDEX

ou contactez-nous par fax au
04 42 16 52 13



Dragons Blood

Garantie Limitée

CLAUSE DE LIMITATION DE GARANTIE

Virgin Interactive garantit que, dans la mesure où le produit est normalement utilisé, il fonctionnera substantiellement en conformité avec sa documentation associée pendant une durée de quatre vingt dix jours à compter de son acquisition. En conséquence, le produit qui se révélerait non conforme dans son support et/ou son contenu devra être restitué avant l'expiration du délai de garantie à Virgin Interactive à vos frais accompagné de la preuve d'achat et de la présente garantie à l'adresse suivante : VIRGIN INTERACTIVE/ NCC, BP 319 000, 13853 Aix en Provence cedex 3

Virgin Interactive s'engage alors à vous faire parvenir votre exemplaire ou un nouvel exemplaire conforme à sa documentation associée, étant précisé que Virgin Interactive est seule habilitée pour intervenir sur le logiciel. A défaut de pouvoir faire parvenir votre exemplaire ou un nouvel exemplaire conforme, Virgin Interactive vous remboursera le prix payé pour l'acquisition du produit. L'exemplaire conforme ou le remboursement du prix du produit vous sera renvoyé à l'adresse que vous aurez indiquée dans votre courrier. Dans le cas où un logiciel qui aurait été retourné à Virgin Interactive se révélerait substantiellement conforme à sa documentation, Virgin Interactive se réserve le droit de vous facturer, tous les frais liés à l'envoi et à l'examen du logiciel.

CLAUSE D'EXECUTION DE GARANTIE

A l'exception de la garantie limitée susvisée, Virgin Interactive n'accorde aucune autre garantie expresse ou implicite relative au produit. Virgin Interactive ne garantit notamment pas l'adéquation du produit à un objectif particulier autre que ludique, ni que le logiciel qui est contenu est sans bogue ou qu'il fonctionnera de manière ininterrompue, ni qu'il ne subira pas d'usure normale. En outre, la garantie de 90 jours susvisée ne s'applique pas s'il s'agit que le produit n'a pas été normalement utilisé (mauvaise utilisation, utilisation négligente ou excessive, utilisation sur des matériels non adaptés, fonctionnant de manière déficiente)

CLAUSE D'EXCLUSION DE RESPONSABILITE

Virgin Interactive ne saurait en aucun cas être tenue pour responsable de tout préjudice indirect lié à une utilisation du produit dans les conditions non conformes (mauvaise utilisation, utilisation négligente ou excessive, utilisation sur des matériels non adaptés, fonctionnant de manière déficiente) quant bien même Virgin Interactive aurait été avertie de l'éventualité des préjudices.

CLAUDE DE LIMITATION DE RESPONSABILITE

En tout état de cause, la responsabilité de Virgin Interactive en cas de dommages pour quelque cause que ce soit est expressément limitée au montant du prix d'acquisition du produit. Les dispositions susvisées relatives à la garantie et à la responsabilité ne préjudicient pas aux droits qui pourraient être accordés à un acquéreur consommateur en vertu de dispositions législatives ou règlement impératives. Le droit applicable est celui du droit français.

REMARQUE

Interplay se réserve le droit d'apporter des modifications ou des améliorations au produit tel qu'il est vu ou décrit dans ce manuel, à tout moment et sans préavis.

COPIE INTERDITE

Ce logiciel et ce manuel sont soumis aux droits d'auteurs détenus par Interplay Productions et protégés par les lois de copyright s'appliquant aux programmes informatiques. Il est interdit de copier le programme, sauf dans le cas d'une copie de sauvegarde uniquement. Il est également interdit de prêter, vendre, louer, louer à bail, donner, sous-louer ou transférer le logiciel ou toute autre copie. Il est également interdit de modifier, adapter, traduire, imiter, décompiler, désassembler ou compiler en un langage de programmation ou un format différent, la totalité, une partie ou un extrait de ce logiciel ou permettre à un tiers de le faire.

SITE WEB INTERPLAY

Bienvenue sur le site Web d'Interplay ! Nous tenons à vous offrir des logiciels interactifs de haute qualité et originaux et c'est pour cela que nous nous efforçons de rester à la pointe de la technologie. Le but de ce site Web est de vous fournir des renseignements et de vous présenter toutes sortes d'innovations. Nous sommes nous-mêmes des mordus de jeux vidéo, et l'idée que d'autres mordus aux quatre coins du monde puissent voir, toucher et ressentir nos derniers jeux en cyberspace nous ravit.

Pas de pub, pas de marketing, rien que des jeux fantastiques. Pour que le site fonctionne, nous nous efforçons de le mettre à jour régulièrement. Nous voulons en faire un lieu où VOUS pouvez nous dire ce qui vous plaît et ce qui ne vous plaît pas dans nos jeux. Alors utilisez

les options de commentaires sur ces pages et dites-nous tout. Nous vous souhaitons une agréable visite de notre site Web. Explorez toutes les différentes zones que nous vous proposons et revenez-y. N'oubliez pas de venir nous voir régulièrement, car de nouvelles zones fabuleuses seront toujours disponibles.

Encore une fois, bienvenue ! Brian Fargo

P.D.G.

Comment y accéder.

A partir de votre compte Internet, rendez-vous à l'adresse

www.interplay.com

32

Dragon's Blood

Deutsch



Dragons Blood



Dreamcast™

Dragon's Blood: © 2000 by Treyarch Invention LLC. Dragon's Blood, Interplay, and the Interplay logo are trademarks of Interplay Entertainment Corp. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved. Distributed exclusively by Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd. All Rights Reserved.

Copying or transmission of this game is strictly prohibited. Unauthorised rental or public performance of this game is a violation of applicable laws.

Jegliche Vervielfältigung oder Übertragung dieses Spiels ist streng verboten. Unauthorisierter Verleih oder öffentliche Vorführung dieses Spiels stellen einen Verstoß gegen geltendes Recht dar.

Copier ou diffuser ce jeu est strictement interdit. Toute location ou représentation publique de ce jeu constitue une violation de la loi.

La copia o transmisión de este juego está terminantemente prohibida. El alquiler o utilización pública de este juego es delito y está penado por la ley.

La duplicazione o la trasmissione di questo gioco sono severamente proibite. Il noleggio non autorizzato o dimostrazioni in pubblico di questo gioco costituiscono una violazione alle leggi vigenti.

Kopiering eller överföring av detta spel är strängt förbjudet. Otillåten uthyrning eller offentlig visning av detta spel innebär lagbrott.

Het kopiëren of anderszins overbrengen van dit spel is ten strengste verboden. Het onrechtmatig verhuren of openbaar vertonen van dit spel is bij wet verboden.

This product is exempt from classification under UK Law. In accordance with The Video Standards Council Code of Practice it is considered suitable for viewing by the age range(s) indicated.

Product covered under one or more of U.S. Patents 5,460,374; 5,627,895; 5,688,173; 4,442,486; 4,454,594; 4,462,076; and Re. 35,839 and Japanese Patent 2870538

(Patents pending in U.S. and other countries) and Canada Patent 1,183,276 and European Patents 0682341 & 80244 Publication 0671730 & 0553545 Application 98938918.4 & 98919599.5

SEGA and Dreamcast are either registered trademarks or trademarks of Sega Enterprises Ltd.

810-0152-83